Nom : Kralker alias « l'ogre ».

Nationalité : Germaine. Lieu de Naissance : Inconnu (Alpes).

Sexe : M. Age : 21.

Allure, Attitude, Mutations, Tares et Malformations apparentes :
217 cm, 136 kg, tout laisse à penser qu'il est le croisement entre un géant des montagnes et d'une humaine. Petits yeux noirs, imberbe, peau épaisse tel du cuir sous laquelle prône des muscles énormes. Problèmes d'élocution.

Profession : Mutant.

Histoire personnelle : Tout petit, il fut recueilli par une famille de bûcherons des Alpes. Il y grandit en sécurité et reçut les bases de l'éducation germaine malgré son apparente ascendance. Hulf l'enrôla immédiatement le jour ou il le vit abattre un arbre.

Caractéristiques :

FOR :23	Modif. Aux Dégâts : +2d6	
CON : 17		Points de Vie : 19
TAI : 21	DEP : 9	
INT : 09	x 5 = Idée : 45 %	
POU : 10	x 5 = Chance : 50 %	Points de Magie : 10
DEX : 10	x 5 = Dextérité : 50 %	
APP : 05	x 5 = Charisme : 25 %	

Mutations, Tares, Malformations : Epiderme (2), Gigantisme (4), Régénération (3) [récupère 1d3 pv par heure écoulé]. Défaut d'élocution (balbutie), défaut de pilosité (imberbe),

Compétences : Amorcer piège 25 %, Bagarre 70 %, Chercher 35 %, Déguisement 35 %, Déplacement silencieux 60 %, Ecouter 45 %, Esquive 80 %, Grimper 60 %, Lancer 45 %, Commun 30 %, Germain 15 %, Lutte 65 %, Monde Naturel 60 %, Réparer/Concevoir 40 %, Résistance à l'alcool 34 %, Orientation 30 %, Pister 30 %, Sauter 45 %, Se Cacher 45%.

Armes de contact : *Hache Moscovienne* 65 %, dégâts 3d6+MD, Pds 25, *Griffes d'acier* 45 %, dégâts 1d4+1+MD, Pds 10.

Armure naturelle : 1d4 (peau épaisse et muscles).
Armure : 1d6 (cuir souple artisanal).

Armes de jet et de tir : *Arc de chasse* 50 %, 1d1+1+1/2MD, portée 80 m, Pds 6, Att./rd 1.

Equipement : Carquois (20 flèches), bottes en cuir très usées, vêtements de mercenaire rapiécés, sac à dos en cuir, briquet et amadou, lampe à huile.

Argent de départ : 11 Souverains d'Argent.